

DAFTAR PUSTAKA

- AAT Team. (2023). *Quick Tutorial MobSF Installation on Linux/Windows*. 18 November. <https://allabouttesting.org/quick-tutorial-mobsf-installation-on-linux-windows/>
- Blancaflor, E. B., Anson, G. A. J., Encinas, A. M. V, T, K. C., Marin, M. A. V, & Zamora, S. L. G. (2021). *A Vulnerability Assessment on the Parental Control Mobile Applications ' Security : Status based on the OWASP Security Requirements*. 6463–6472.
- Dewaweb Team. (2022). *Apa itu Malware? Pengertian, Jenis dan Cara Mengatasinya*. 25 Agustus. <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-malware-pentingnya-dewaguard/>
- Diva, A. (2022). *Merek Smartphone Android ini Kuasai Pangsa Pasar Dunia2021*. 13 April. <https://goodstats.id/article/merek-smartphone-android-ini-kuasai-pangsa-pasar-dunia-2021-Drtxp>
- Riyanto Putri Galuh, P. Y. (2023). *Orang Indonesia Habiskan 5 Jam Per Hari untuk Buka HP, Terlama di Dunia*. 18 Januari. <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/17/13010087/orang-indonesia-habiskan-5-jam-per-hari-untuk-buka-hp-terlama-di-dunia>
- Hanifurohman, C., & Hutagalung, D. (2014). *Analisis Statis Menggunakan Mobile Security Framework Untuk Pengujian Keamanan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android*. 22–28.
- Kartono, A., & Sularsa, A. (2019). *Membangun Sistem Pengujian Keamanan Aplikasi*. 5(1), 146–151.
- Mueller, B., Schleier, S. (2017). *Mobile AppSec Verification. Version 0.9.2: The OWASP Foundation*. 7-31.

- Nurindahsari, F., & Zen, B. P. (2022). *Analisis Statik Keamanan Aplikasi Video Streaming Berbasis Android Menggunakan Mobile Security Framework (Mobsf) Security Static Analysis Of Android-Based Video Streaming Application Using Mobile Security Framework (Mobsf)*. 4(2), 63–80.
- Samsung. (2022). *Ketahui Lebih Lanjut Tentang Aplikasi Game Booster*. 23 Juni. <https://www.samsung.com/id/support/apps-services/know-more-about-the-game-booster-app/>
- Tambunan, A. R., Kom, T. Y. S., & T, Y. A. S. S. (2022). *Implementasi Static Analysis Dan Background Process Untuk Mendeteksi Malware Pada Aplikasi Android Dengan Mobile Security Framework*. 1(2), 1–15. <https://doi.org/10.20895/LEDGER.V1I2.848>
- Vika, D. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. 16 Februari. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Yasin K. (2019). *Pengertian HTTP Beserta Fungsi dan Cara Kerjanya*. 22 Juni. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-http/>